STAR WARS

BATTAGLIA DI HOTH

REGOLAMENTO

Benvenuti a Battaglia di Hoth, un gioco di miniature dal ritmo serrato. Comanderete il letale esercito imperiale o le impavide forze ribelli?

Come prima cosa, leggete questo manuale per imparare le regole del gioco (o visitate www.daysofwonder.com/battleofhoth/ per un video tutorial). Poi scegliete una qualsiasi battaglia presente nel modulo scenari. Si consiglia di iniziare con il primo scenario e di procedere in ordine, essendo stati pensati per garantire una complessità crescente.

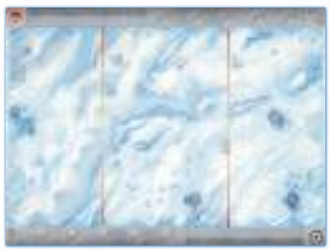
Infine, per calarsi appieno nel conflitto tra l'Alleanza Ribelle e l'Impero Galattico, potete giocare le due campagne dinamiche, che offrono un'esperienza ancora più ricca in cui le vittorie e le sconfitte impattano sulle battaglie successive.

GALACTIC BATTLES

DAYS OF WONDER

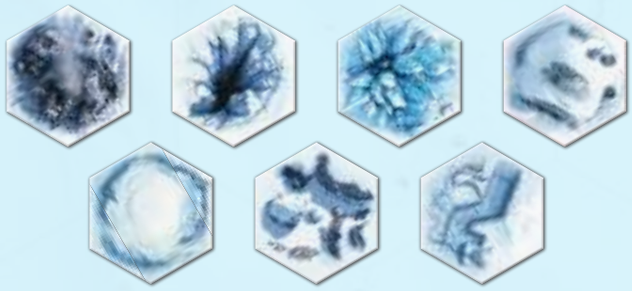
CONTENUTO

♦ **1 tabellone a due lati**



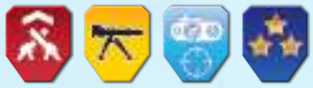
♦ **1 modulo scenari**

♦ **Componenti di cartone, che includono:**



19 esagoni terreno a due lati

6 medaglie vittoria a due lati



10 distintivi forze speciali

3 tessere struttura

♦ **Componenti della campagna:**

10 carte supporto

4 moduli campagna

♦ **1 set di miniature grigio scuro dell'Impero Galattico, che contiene:**

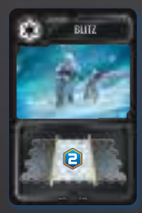
2 segmenti portacarte

32 soldati artici

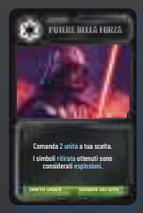
3 AT-AT

4 droidi sonda imperiali

25 carte ordini dell'Impero Galattico:



16 carte standard



9 carte leader

♦ **1 set di miniature grigio chiaro dell'Alleanza Ribelle, che contiene:**

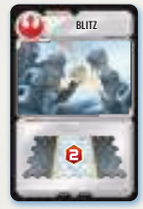
2 segmenti portacarte

24 soldati della Base Echo

9 snowspeeder

2 artiglierie ribelli

25 carte ordini dell'Alleanza Ribelle:



16 carte standard

9 carte leader

♦ **6 dadi attacco**

♦ **1 regolamento**

♦ **3 schede di consultazione**

- 2 schede di consultazione delle unità
- 1 scheda di consultazione del terreno

PREPARAZIONE

1. Scegliere una battaglia dal modulo scenari.
2. Collocare il tabellone al centro del tavolo.
3. Collocare gli esagoni terreno necessari seguendo le istruzioni di preparazione dello scenario.
4. Collocare le miniature sul tabellone, facendo in modo che il loro posizionamento corrisponda a quello indicato dalla mappa dello scenario.
   - Le unità di fanteria imperiali sono composte da **4 miniature soldato artico**.
   - Le unità di veicoli imperiali sono composte da **1 miniatura AT-AT**.
   - Le unità speciali imperiali sono composte da **2 miniature droide sonda imperiale**.
   - Le unità di fanteria ribelli sono composte da **3 miniature soldato della Base Echo**.
   - Le unità di veicoli ribelli sono composte da **3 miniature snowspeeder**.
   - Le unità speciali ribelli sono composte da **1 miniatura artiglieria ribelle**.
5. Se le regole speciali dello scenario lo richiedono, aggiungere eventuali distintivi forze speciali alle singole unità e collocare le medaglie vittoria su specifici obiettivi della mappa.
6. Collocare le schede di consultazione accanto al tabellone.
7. Assemblare i portacarte e collocarli lungo i bordi del tabellone. I portacarte non sono obbligatori, ma sono particolarmente utili nelle partite a squadre con più giocatori.
8. Ogni giocatore sceglie uno schieramento e si siede dal lato del tavolo corrispondente.
9. Ogni giocatore prende le 16 carte ordini standard del suo schieramento (se sono tutti d'accordo, ogni giocatore può scegliere 1 leader e aggiungere al suo mazzo le 3 carte ordini di quel leader) e le mescola per comporre il proprio mazzo ordini. Poi pesca il numero di carte ordini indicato nel briefing dello scenario. Ogni giocatore colloca queste carte nel rispettivo portacarte o nella propria mano, tenendole nascoste al giocatore avversario.
10. Ogni giocatore colloca a faccia in giù accanto a sé il resto del proprio mazzo.
11. Il primo giocatore, indicato dal briefing dello scenario, gioca la sua prima carta e svolge il suo primo turno.

SCOPO DEL GIOCO

Vince il primo giocatore che riesce a conquistare un numero prestabilito di medaglie vittoria (in genere 4 o 5, a seconda delle condizioni di vittoria dello scenario scelto).

In *Battaglia di Hoth*, si conquista una medaglia vittoria per ogni unità nemica eliminata completamente dal campo di battaglia. Ogni medaglia conquistata in questo modo viene contrassegnata collocando l'ultima miniatura dell'unità eliminata su uno qualsiasi degli slot medaglia disponibili nell'angolo in basso a sinistra del proprio lato del tabellone.

In alcuni scenari sarà possibile conquistare medaglie aggiuntive direttamente dal tabellone, per esempio occupando e mantenendo specifici esagoni terreno obiettivo o specifici obiettivi del campo di battaglia.

Alcuni scenari possono indicare delle condizioni di vittoria speciali, descritte nella sezione regole speciali dello scenario.

Campo di Battaglia

Le battaglie si combattono su un tabellone a caselle esagonali, largo 10 esagoni e alto 7. Il campo di battaglia è diviso in 3 sezioni da due linee rosse tratteggiate, che demarcano il fianco sinistro, il centro e il fianco destro di ogni schieramento.

Quando una linea tratteggiata taglia un esagono, quell'esagono è sia parte di un fianco che del centro. Ogni volta che una regola fa riferimento agli esagoni della "base", si riferisce alla fila di esagoni più vicina al giocatore indicato.

TURNO DI GIOCO

Ogni scenario indica quale schieramento gioca per primo. Poi i giocatori si alternano svolgendo un turno a testa finché uno dei due non conquista il numero di medaglie vittoria indicato dalle condizioni di vittoria dello scenario.

Durante il proprio turno, ogni giocatore svolge la sequenza seguente:

1 - **GIOCARE 1 CARTA ORDINI** dalla mano, a faccia in su.

2 - **COMANDARE.** Annunciare tutte le unità che verranno comandate, nei limiti definiti dalla carta ordini appena giocata.

3 - **MUOVERE** le unità comandate, una alla volta e in qualsiasi ordine.

4 - **ATTACCARE** con un'unità comandata alla volta, in qualsiasi ordine.

5 - **PESCARE 1** nuova carta ordini.

1 Giocare 1 Carta Ordini

Le unità possono muoversi e/o attaccare solo se hanno ricevuto un comando. Le carte ordini servono a comandare le unità e/o eseguire un ordine speciale.

All'inizio del suo turno, un giocatore gioca 1 carta ordini dalla sua mano. Per farlo, la colloca a faccia in su davanti a sé e la legge a voce alta.

Esistono 2 tipi di carte ordini: **carte sezione** e **carte tattica**.

Carte Sezione

Le carte sezione vengono usate per comandare 1 o più unità in una o più sezioni specifiche. Queste carte indicano in quali sezioni del campo di battaglia è possibile comandare le unità e per quante unità è possibile farlo.

Carte Tattica

Le carte tattica permettono di effettuare movimenti speciali, attaccare in un modo specifico o effettuare azioni speciali (come descritto sulla carta stessa).

> ***Nota:*** *Su alcune carte ordini è presente il testo:*
>
> *"Se non controlli unità di fanteria/veicoli..., comanda 1 unità a tua scelta".*
>
> *In questo caso, l'unità scelta non ottiene alcuno dei benefici forniti dalla carta e può essere comandata normalmente ovunque sul tabellone.*

2 Comandare le Unità

Dopo aver giocato una carta ordini, il giocatore annuncia quali unità sceglie di comandare.

Solo le unità comandate potranno muoversi, attaccare o effettuare azioni speciali nel corso del turno.

Le unità in un esagono attraversato da una linea rossa tratteggiata si considerano in entrambe le sezioni al fine di determinare se possano essere comandate.

Non è possibile comandare più di 1 volta ogni unità. Se la carta ordini permette di comandare più unità in una specifica sezione del campo di battaglia di quante ne abbia un giocatore, i comandi aggiuntivi vanno persi.

Se un giocatore non ha unità nelle sezioni indicate dalla carta giocata, si limita a giocare la carta e a pescarne 1 nuova senza comandare alcuna unità.

3 Muovere le Unità

I movimenti vengono risolti un'unità comandata alla volta e in qualsiasi ordine. Un'unità può muoversi una sola volta per turno. Un'unità comandata non deve necessariamente muoversi.

Il numero di esagoni di cui un'unità comandata può muoversi dipende dal suo tipo. Per esempio, un'unità di fanteria può muoversi di 1 esagono e attaccare in quello stesso turno, oppure muoversi di 2 esagoni e non attaccare. Un'unità di snowspeeder può muoversi di un massimo di 3 esagoni e attaccare.

Tutti i movimenti delle unità sono descritti nell'appendice 1 a pagina 8 e nelle schede di consultazione delle unità.

- Occorre completare il movimento di un'unità prima di iniziare il movimento di un'altra.
- Un'unità può muoversi da una sezione del campo di battaglia a un'altra.
- Due unità non possono occupare lo stesso esagono. Quando un giocatore muove un'unità, non può muoverla attraverso un esagono occupato da un'altra unità.
- Non è possibile dividere le miniature di un'unità. Le miniature devono sempre restare insieme e si muovono sempre come un gruppo.
- Le unità ridotte a causa delle perdite non possono unirsi ad altre unità.
- Alcune caratteristiche del terreno influenzano il movimento, e possono impedire a un'unità di muoversi della massima distanza possibile o di attaccare (vedi l'appendice 2 a pagina 10).
- Le regole sulla ritirata sono leggermente diverse rispetto a quelle del movimento normale (vedi "Ritirata" a pagina 7).

4 Attaccare

Una volta completati tutti i movimenti delle unità, il giocatore verifica e risolve gli attacchi in sequenza, un'unità comandata alla volta, nell'ordine che preferisce.

Per attaccare un'unità nemica, il giocatore tira un certo numero di dadi attacco stabilito dal tipo di unità che sta attaccando, dalla distanza dall'unità nemica bersaglio e dalla protezione offerta dal terreno (vedi "Procedura di Attacco" qui sotto).

- Normalmente, un'unità può attaccare solo una volta per turno.
- Un'unità comandata non deve necessariamente attaccare.
- Un'unità non può dividere i suoi dadi attacco tra diversi bersagli nemici.
- Il numero di perdite subite da un'unità non influenza il numero di dadi attacco che tira quando attacca. Un'unità con 1 sola miniatura rimasta possiede la stessa potenza di fuoco di un'unità illesa.
- Un attacco contro un'unità nemica che si trova in un esagono adiacente è un **attacco in combattimento ravvicinato**.

Procedura di Attacco

1- **Annunciare** l'unità comandata con cui si vuole attaccare e selezionarne il bersaglio.

- **Verificare la gittata dell'attacco:** Verificare che il bersaglio si trovi entro gittata.
- **Verificare la linea di vista:** Verificare che l'unità abbia linea di vista libera verso il suo bersaglio.

In questo turno, il giocatore ribelle gioca una carta ordini che gli permette di comandare 3 unità nella sezione centrale. Il giocatore ribelle comanda 2 unità di fanteria e 1 unità di snowspeeder.

1 Il giocatore muove di 1 esagono l'unità di fanteria di sinistra, in modo da avvicinarla all'unità di fanteria imperiale che si trova nell'esagono roccia.

2 Il giocatore ribelle vorrebbe muovere l'altra unità di fanteria nell'esagono trincea ma, dato che un'unità non può muoversi attraverso un'altra unità, la trincea è fuori portata (3 esagoni). Quindi il giocatore muove prima gli snowspeeder comandati, sfruttando il loro movimento di un massimo di 3 esagoni per farli arrivare il più vicino possibile all'altra unità di fanteria dell'Impero.

3 Ora la seconda unità di fanteria ha via libera: si muove di 2 esagoni e si ferma nell'esagono trincea. Tuttavia, dato che si è mossa di 2 esagoni, non potrà attaccare in questo turno.

2 - **Contare alla rovescia il numero di dadi attacco da tirare,** in base al tipo di unità che sta attaccando e alla distanza dal bersaglio.

3 - **Determinare i modificatori del terreno,** se presenti. Ridurre il numero di dadi attacco da tirare di conseguenza.

4 - **Risolvere l'attacco:** Tirare i dadi attacco e risolvere i risultati del tiro.

Gittata dell'Attacco

La gittata dell'attacco di un tipo di unità si calcola come nell'esempio seguente:

Questa è la gittata dell'attacco di un'unità di fanteria. Indica che un'unità di fanteria può attaccare qualsiasi unità nemica che si trovi a 3 o meno esagoni di distanza. Un'unità di fanteria tira 3 dadi quando attacca un'unità nemica che si trova in un esagono adiacente (combattimento ravvicinato), 2 dadi contro un'unità nemica che si trova a 2 esagoni di distanza e 1 dado contro un'unità nemica che si trova a 3 esagoni di distanza. Questo è il numero di dadi attacco base di questo tipo di unità, ed è calcolato contando alla rovescia (3, 2, 1) per ogni esagono di cui ci si allontana dall'esagono dell'unità che attacca.

Per ulteriori informazioni sulle gittate dell'attacco delle unità, vedi l'appendice 1 a pag. 8.

In questa fase di attacco, tra le 3 unità dell'esempio precedente solo 2 possono attaccare. L'unità di fanteria di sinistra (gittata dell'attacco 3/2/1) tira un numero di dadi attacco base pari a 3 contro l'unità di fanteria nemica nella roccia. Gli snowspeeder (gittata dell'attacco 4/2) tirano invece 4 dadi. L'unità di fanteria ribelle nella trincea si è mossa di 2 esagoni in questo turno, quindi non può attaccare.

Linea di Vista

Per attaccare, tutte le unità devono avere "linea di vista" sul bersaglio: in pratica, devono poter vedere il bersaglio.

Tracciare una linea immaginaria dal centro dell'esagono dell'unità attaccante fino al centro dell'esagono dell'unità bersaglio. La linea di vista è considerata bloccata se un qualsiasi esagono attraversato da questa linea immaginaria contiene un'ostruzione. Le ostruzioni includono:

- Unità (amiche o nemiche).
- Esagoni terreno e tessere struttura che bloccano la linea di vista (vedi le appendici 2 e 3 a pag. 10). Il terreno che si trova nell'esagono dell'unità attaccante e quello che si trova nell'esagono del bersaglio non bloccano mai la linea di vista.

Nota: *Per ulteriori informazioni sulle regole della linea di vista, vedi l'Appendice 7 – Casi Specifici a pag. 12.*

La linea di vista tra queste due unità è bloccata dall'esagono roccia.

Modificatori del Terreno

I diversi tipi di terreno e come essi influenzano l'attacco sono descritti nell'appendice 2 a pag. 10. Fare riferimento a quella sezione o alla scheda di consultazione corrispondente, e ridurre di conseguenza il numero di dadi attacco da tirare.

Questi modificatori possono derivare dalla protezione del terreno **in cui si trova** l'unità: per esempio, un'unità di fanteria che attacca un'unità nemica che si trova in un esagono roccia tira 1 dado in meno. Tuttavia, un modificatore potrebbe rappresentare anche una restrizione all'attacco, che include delle penalità all'attacco per l'unità che **sta attaccando dal** terreno in questione: per esempio, un'unità di veicoli che attacca da un esagono edificio subisce una penalità di 2 dadi.

La protezione del terreno e le penalità agli attacchi del terreno sono cumulative.

Risolvere un Attacco

Tirare i dadi attacco. Prima risolvere i colpi, poi la ritirata.

Colpi

L'unità attaccante ottiene 1 colpo per ogni simbolo corrispondente al tipo di unità bersagliata ottenuto con i dadi. Ogni esplosione aggiunge 1 colpo a prescindere dall'unità attaccata.

Per ogni colpo ottenuto, l'unità bersagliata subisce 1 perdita e occorre rimuovere 1 miniatura da essa. Quando viene rimossa l'ultima miniatura di un'unità, il giocatore attaccante la colloca sopra uno degli slot medaglia vuoti sul suo lato del campo di battaglia.

Se un giocatore attaccante ottiene un numero di colpi superiore al numero di miniature nell'unità bersagliata, i colpi aggiuntivi non hanno alcun effetto.

Icona Fanteria:
1 colpo contro la fanteria
(soldati artici o soldati della Base Echo).

Icona Veicolo:
1 colpo contro i veicoli
(AT-AT o snowspeeder).

Icona Esplosione:
1 colpo contro qualsiasi tipo di unità
(fanteria, veicolo o speciale).

Icona X:
Colpo mancato.

Anche ogni simbolo che non corrisponde al tipo di unità attaccata, a un'esplosione o a una ritirata è un mancato.

Ritirata

Icona Ritirata:
Dopo aver risolto tutti i colpi e aver rimosso le perdite, risolvere la ritirata.

Per ogni icona ritirata ottenuta, l'unità bersaglio deve ritirarsi di 1 esagono, ovvero muoversi di 1 esagono verso la propria base; due icone ritirata fanno indietreggiare l'unità di 2 esagoni, e così via.

Il giocatore che controlla l'unità bersagliata decide in quale esagono essa si ritira, rispettando le regole seguenti:

- A meno che non sia specificato diversamente da una regola speciale dello scenario, un'unità deve sempre ritirarsi verso la base del giocatore che la controlla.
- Il terreno non ha effetto sui movimenti di ritirata: un'unità che si ritira può muoversi attraverso rocce o rovine senza fermarsi. Tuttavia, un'unità non può mai muoversi attraverso il terreno invalicabile, nemmeno durante un movimento di ritirata.
- Un'unità non può ritirarsi in un esagono o attraverso un esagono che contiene un'altra unità (amica o nemica).
- Quando un'unità deve ritirarsi ma non può farlo, o è costretta a ritirarsi fuori dal bordo del campo di battaglia, subisce 1 perdita per ogni movimento di ritirata che non può essere completato.
- Alcuni tipi di terreno permettono alle unità di ignorare 1 simbolo ritirata ottenuto contro di esse.
- Se esiste un percorso di ritirata valido per un'unità che soddisfi ogni simbolo ritirata ottenuto dall'avversario, non è possibile "scegliere" di perdere invece miniature.

5 Pescare 1 Carta Ordini

Dopo aver risolto tutti i colpi e le ritirate, il giocatore scarta a faccia in su accanto al suo mazzo la carta ordini che ha appena giocato e ne pesca 1 altra, terminando così il suo turno.

Se il mazzo di pesca esaurisce le carte, rimescolare la pila degli scarti per comporre un nuovo mazzo di pesca.

1 Il giocatore ribelle sceglie di attaccare prima con la sua unità di fanteria. La potenza di fuoco di un'unità non viene modificata dalle perdite che ha subito, quindi questa unità di fanteria attaccherà l'unità nell'esagono adiacente tirando 3 dadi. Tuttavia, l'unità imperiale si trova in un esagono roccia, che le fornisce una protezione di 1 dado contro gli attacchi della fanteria. L'unità ribelle tira 2 dadi e ottiene 1 simbolo X e 1 esplosione. Ottiene quindi 1 colpo e l'unità di fanteria imperiale perde 1 miniatura. Dato che l'unità attaccante non ha ottenuto simboli ritirata, non occorre applicare la ritirata. L'attacco è considerato risolto e il giocatore ribelle può proseguire con l'attacco dell'unità successiva.

2 Gli snowspeeder tirano 4 dadi contro l'unità nemica adiacente e ottengono 1 veicolo, 2 fanterie e 1 ritirata. Il veicolo è un mancato, mentre i simboli fanteria infliggono 1 perdita ciascuno. Vengono rimosse 2 miniature dall'unità di fanteria dell'Impero.

3 Dato che l'attaccante ha ottenuto 1 simbolo ritirata, le 2 miniature sopravvissute dell'unità di fanteria devono muoversi di 1 esagono verso la base dell'Impero. Il giocatore imperiale decide in quale esagono far ritirare l'unità, e la fase di attacco termina.

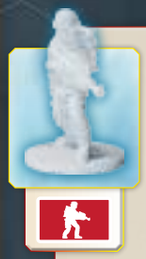
APPENDICE

1/ UNITÀ

Unità Standard

Le unità standard seguono le regole descritte nelle pagine precedenti, ma ciascuna di esse ha anche una serie di regole speciali uniche. Quello che segue è un riepilogo per unità:

UNITÀ DELL'ALLEANZA RIBELLE



SOLDATI DELLA BASE ECHO
Unità di Fanteria

Numero di Miniature • 3
Movimento • 0-1 esagoni e attacca oppure 2 esagoni e non attacca

Attacco	Colpita con
3 2 1	

SNOWSPEEDER
Unità di Veicoli/Volante

Numero di Miniature • 3
Movimento • 0-3 esagoni. Può muoversi negli esagoni crepaccio

Attacco	Colpita con
4 2	

ARTIGLIERIA RIBELLE
Unità di Artiglieria/Speciale

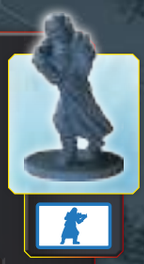
Numero di Miniature • 1
Movimento • Non può muoversi

Attacco	Colpita con
4 3 2 1	

• Le unità di artiglieria ribelle devono ignorare tutti i simboli ritirata ottenuti contro di loro

IMPORTANTE: Eliminare un'unità di artiglieria ribelle non fornisce medaglie vittoria

UNITÀ DELL'IMPERO GALATTICO



SOLDATI ARTICI
Unità di Fanteria

Numero di Miniature • 4
Movimento • 0-1 esagoni e attacca oppure 2 esagoni e non attacca

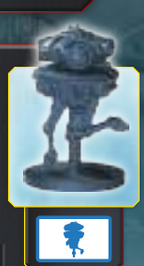
Attacco	Colpita con
3 2 1	

AT-AT
Unità di Veicoli

Numero di Miniature • 1
Movimento • 0-1 esagoni. Non può muoversi negli esagoni crinale

Attacco	Colpita con
3 3 3	

• I dadi che risultano in un colpo contro un AT-AT vanno tirati nuovamente per un **tiro di conferma**: l'AT-AT viene eliminato solo se il giocatore ottiene 1 o più esplosioni con il tiro di conferma
• Le unità di AT-AT devono ignorare tutti i simboli ritirata ottenuti contro di loro
• Le unità di AT-AT non beneficiano mai della protezione del terreno



DROIDI SONDA IMPERIALI
Unità di Droidi/Speciale

Numero di Miniature • 2
Movimento • 0-2 esagoni

Attacco	Colpita con
2 1	

IMPORTANTE: Eliminare un'unità di droidi sonda imperiali non fornisce medaglie vittoria

Unità Forze Speciali

Le unità forze speciali sono contrassegnate sulla mappa di preparazione di ogni scenario e sul tabellone grazie ai distintivi. Esse seguono le stesse regole delle unità standard, salvo per le capacità speciali descritte a seguire. Un'unità non può mai avere più di 1 distintivo forze speciali.

Assalto (Fanteria)

Queste truppe speciali seguono un duro addestramento che le prepara alle battaglie negli ambienti più ostili e sono letali negli scontri ravvicinati.

Dopo aver risolto un attacco in combattimento ravvicinato, se un'unità di assalto comandata riesce a eliminare un'unità nemica o la costringe a ritirarsi, l'unità di assalto può effettuare uno **sfondamento**: si muove nell'esagono rimasto libero e attacca nuovamente.

- Un'unità di assalto può effettuare un solo sfondamento durante ogni turno.
- Occorre completare l'attacco di sfondamento prima di poter attaccare con un'altra unità.
- Le restrizioni del terreno al movimento e all'attacco si applicano anche in caso di sfondamento. Per esempio, un'unità di assalto che effettua uno sfondamento muovendosi in un esagono rottame rimasto libero non potrà attaccare nuovamente.
- L'attacco di sfondamento può bersagliare una qualsiasi unità nemica entro gittata.

Esploratori (Fanteria)

Queste forze speciali possono fornire un considerevole vantaggio tattico alle unità amiche garantendo informazioni chiave sulle truppe nemiche.

Quando un'unità di esploratori occupa un esagono crinale e ha linea di vista (da qualsiasi distanza) su un'unità nemica, qualsiasi altra unità amica che attacca quell'unità nemica tira 1 dado aggiuntivo.

Squadriglia Elite (Snowspeeder)

Le squadriglie di snowspeeder elite accettano solo i migliori piloti dei Ribelli.

Le unità di squadriglie di snowspeeder elite iniziano con 4 miniature per unità.

E-Web (Fanteria)

Posizionata **In Movimento**

Questo blaster pesante a ripetizione può causare danni ingenti. Ma i soldati hanno bisogno di posizionarlo dopo averlo spostato...

- Le unità di E-Web iniziano ogni scenario con il distintivo sul lato "Posizionata".
- Dopo che questa unità è stata comandata **e si è mossa**, collocare il distintivo sul lato "In Movimento".
- Dopo che questa unità è stata comandata **e non si è mossa**, collocare il distintivo sul lato "Posizionata".

Un'unità di E-Web il cui distintivo si trova sul lato "In Movimento" segue le normali regole di un'unità di fanteria standard.

Un'unità di E-Web il cui distintivo si trova sul lato "Posizionata" può, ogni volta che attacca, ripetere una volta il tiro di un qualsiasi numero di dadi attacco.

Soldati Elite (Fanteria)

Queste squadre di veterani hanno imparato l'importanza della mobilità durante le battaglie.

Le unità di fanteria elite possono muoversi di 0-2 esagoni e attaccare comunque. Tuttavia, devono rispettare le restrizioni del terreno al movimento e all'attacco.

2/ TERRENO

Crinale

Movimento • Le unità di AT-AT non possono muoversi in un esagono crinale. Nessuna restrizione al movimento delle altre unità.

Attacco • Nessuna restrizione.

Protezione • Attaccando un'unità nemica che si trova in un esagono crinale, un'unità riduce di 1 il numero di dadi attacco a meno che non si trovi a sua volta in un crinale.

Linea di Vista • Un crinale blocca la linea di vista.

Speciale • La linea di vista tra due unità che si trovano entrambe in un crinale è bloccata solo da altre unità che si trovano a loro volta in un crinale o da un seracco (vedi appendice 7 a pagina 12).

Edificio o Rottame

Movimento • Un'unità che entra in un esagono edificio/rottame deve fermarsi e non può più muoversi in quel turno.

Attacco • Un'unità non può attaccare nel turno in cui si muove in un esagono edificio/rottame. I veicoli che si trovano in un esagono edificio/rottame riducono di 2 il numero di dadi attacco che tirano.

Protezione • Attaccando un'unità nemica che si trova in un esagono edificio/rottame, le unità di fanteria e speciali riducono di 1 il numero di dadi attacco e i veicoli riducono di 2 il numero di dadi attacco.

Linea di Vista • Un edificio/rottame blocca la linea di vista.

Roccia

Movimento • Un'unità che entra in un esagono roccia deve fermarsi e non può più muoversi in quel turno.

Attacco • Un'unità non può attaccare nel turno in cui si muove in un esagono roccia.

Protezione • Attaccando un'unità nemica che si trova in un esagono roccia, le unità di fanteria e speciali riducono di 1 il numero di dadi attacco e i veicoli riducono di 2 il numero di dadi attacco.

Linea di Vista • Una roccia blocca la linea di vista.

Trincea

Movimento • Nessuna restrizione.

Attacco • Nessuna restrizione.

Protezione • Attaccando un'unità di fanteria che si trova in un esagono trincea, un'unità riduce di 1 il numero di dadi attacco. Inoltre, un'unità di fanteria in un esagono trincea può ignorare 1 simbolo ritirata ottenuto dall'attaccante. Gli altri tipi di unità non ricevono alcuna protezione.

Linea di Vista • Una trincea non blocca la linea di vista.

Seracco

Movimento • Un seracco è **sempre** un terreno invalicabile.

Linea di Vista • Un seracco blocca sempre la linea di vista.

Crepaccio

Movimento • Un crepaccio è **sempre** un terreno invalicabile, tranne per le unità *volanti* (come gli snowspeeder).

Linea di Vista • Un crepaccio non blocca la linea di vista.

3/ STRUTTURE

Le strutture sono tessere terreno da collocare sul tabellone come indicato dalla mappa dello scenario. Possono essere attaccate e distrutte, ma **non sono mai considerate unità**.

Generatore dello Scudo / Cannone a Ioni

Movimento • Un generatore dello scudo/cannone a ioni è sempre un terreno invalicabile.

Protezione • Un generatore dello scudo/cannone a ioni beneficia della protezione del terreno dell'esagono terreno in cui si trova.

Linea di Vista • Un generatore dello scudo/cannone a ioni blocca la linea di vista.

4/ OBIETTIVI

Le espressioni seguenti descrivono le condizioni di vittoria più comuni di *Battaglia di Hoth* che permettono ai giocatori di conquistare medaglie vittoria aggiuntive:

Obiettivo Medaglia TEMPORANEA

La medaglia vittoria in questo esagono obiettivo viene conquistata e mantenuta solo fintanto che un'unità dello schieramento appropriato occupa l'esagono. Se l'unità lascia l'esagono per qualsiasi motivo (movimento, ritirata o eliminazione), la medaglia viene immediatamente persa e va collocata sul tabellone nella sua posizione originale.

Obiettivo Medaglia PERMANENTE

La medaglia vittoria in questo esagono obiettivo viene conquistata permanentemente non appena un'unità dello schieramento appropriato entra nell'esagono. La medaglia non viene mai rimessa sul tabellone, nemmeno se l'unità che l'ha conquistata dovesse lasciare l'esagono.

Obiettivo VITTORIA IMPROVVISA

Non appena lo schieramento designato soddisfa le condizioni della vittoria improvvisa, vince immediatamente la partita.

5/ GIOCARE CON LE CARTE LEADER

Battaglia di Hoth include 6 set di carte leader: Darth Vader, Maximilian Veers e Firmus Piett per l'Impero e Leia Organa, Luke Skywalker e Han Solo per l'Alleanza Ribelle.
Se si vuole giocare a *Battaglia di Hoth* con l'aiuto di un leader, ogni giocatore ne sceglie 1 appartenente al proprio schieramento e mescola le 3 carte ordini corrispondenti nel suo mazzo ordini. Sono tutte carte tattica, giocabili come le carte ordini standard.

6/ MODALITÀ A SQUADRE PER 3-4 GIOCATORI

Battaglia di Hoth offre la possibilità per uno o entrambi gli schieramenti di essere guidati da squadre da 2 giocatori. Seguire i passi seguenti:

1- Formare le Squadre

Formare due squadre da massimo 2 giocatori ciascuna; nel caso i giocatori siano in 3, una squadra composta da 2 giocatori affronterà un giocatore che gioca da solo.

Per ogni squadra da 2 giocatori, scegliere chi sarà il primo giocatore (che si siederà a sinistra della sua squadra). Ogni membro di una squadra prende 1 segmento portacarte.

2- Preparare la Partita

Preparare lo scenario come di consueto. Durante il passo 9, però, seguire la procedura sottostante:

- **Per il giocatore singolo,** seguire le normali istruzioni.
- **Per una squadra da 2 giocatori,** mescolare le carte ordini di quello schieramento e distribuirne 8 a faccia in giù a ogni giocatore per comporre il suo mazzo personale. Poi ogni membro della squadra pesca dal suo mazzo la metà del numero di carte ordini indicate dallo scenario (arrotondando per eccesso), che può tenere in mano o collocare sul suo portacarte personale.
- **Se la partita include i leader, ogni giocatore** che fa parte di una squadra aggiunge le 3 carte di un leader al suo mazzo personale **dopo** che il mazzo ordini del suo schieramento è stato diviso tra i due giocatori. Il giocatore singolo aggiunge le 3 carte ordini di un leader al suo mazzo prima di mescolare e pescare, come di consueto.

3- Turno di Gioco

Durante la partita, gli schieramenti svolgono i turni alternandosi, a cominciare dallo schieramento indicato dalla preparazione dello scenario (a prescindere dal numero di giocatori che compongono ogni squadra). All'interno di ogni squadra, anche i giocatori svolgono i turni alternandosi.

Nota: *Il membro della squadra che svolge il turno è il giocatore attivo.*

In una partita a 4 giocatori, comincia il 1° giocatore della squadra iniziale, seguito dal 1° giocatore dell'altra squadra. Poi tocca al 2° giocatore della squadra iniziale, seguito dal 2° giocatore dell'altra squadra.

In una partita a 3 giocatori, il giocatore singolo svolge un turno dopo ogni giocatore della squadra da 2 giocatori.

Esempio: *In uno scenario in cui un giocatore singolo imperiale affronta una squadra ribelle da 2 giocatori, e in cui la squadra ribelle da 2 giocatori agisce per prima, la partita si svolge nell'ordine seguente: 1° giocatore ribelle; giocatore imperiale; 2° giocatore ribelle; giocatore imperiale; ecc.*

Applicare le normali regole del turno di gioco, con le eccezioni seguenti per le squadre da 2 giocatori:

- Il giocatore attivo può giocare 1 carta ordini solo dalla sua mano.
- Alla fine del turno del giocatore attivo, la carta ordini che è stata giocata in questo turno viene collocata in una pila degli scarti personale, e il giocatore deve pescare la nuova carta ordini dal suo mazzo personale.
- I giocatori che fanno parte della stessa squadra possono mostrarsi le carte ordini che hanno in mano. Possono anche discutere quali strategie e piani intendano impiegare nei loro turni, ma devono farlo apertamente permettendo alla squadra avversaria di ascoltarli. Il giocatore attivo ha l'ultima parola su cosa fare effettivamente durante il suo turno.
- Quando viene giocata la carta *Schierare la Flotta*, il giocatore attivo può scartare fino a 3 carte ordini e pescare un pari ammontare di carte +1. Poi il secondo giocatore può scartare fino a 3 carte ordini e pescare un pari ammontare di carte.

7/ CASI SPECIFICI

Linea di Vista Lungo il Bordo degli Esagoni

Quando occorre verificare la linea di vista tra due unità, la linea che unisce il centro degli esagoni di quelle unità potrebbe correre lungo il bordo di 1 o più esagoni che contengono un'ostruzione, senza attraversarli. In questo caso:

- La linea di vista non è bloccata se le ostruzioni lungo il cui bordo corre la linea si trovano su un solo lato della linea (vedi i casi 1 e 2 sotto).
- La linea di vista è bloccata se le ostruzioni lungo il cui bordo corre la linea si trovano su entrambi i lati della linea (vedi il caso 3 sotto).

Tra le 3 unità di fanteria imperiali nella propria gittata dell'attacco, questa artiglieria ribelle ha linea di vista su 2 di esse.

Caso 1: La linea di vista corre lungo il bordo di un solo esagono roccia, senza attraversarlo, quindi non è bloccata.

Caso 2: La linea di vista corre lungo il bordo di due esagoni che contengono ostruzioni (un'unità amica e un crinale) ma, dato che si trovano sullo stesso lato della linea, non bloccano la linea di vista.

Caso 3: La linea di vista corre lungo il bordo di 2 esagoni che contengono ostruzioni (una roccia e un crinale) e, dato che si trovano su entrambi i lati della linea, bloccano la linea di vista.

Linea di Vista e Bordi del Campo di Battaglia

I mezzi esagoni lungo i bordi laterali del campo di battaglia bloccano la linea di vista.

La linea di vista tra queste due unità corre lungo il bordo tra due esagoni che contengono entrambi un'ostruzione (il bordo del campo di battaglia a sinistra, la fanteria imperiale a destra). Di conseguenza, la linea di vista è bloccata.

Linea di Vista e Crinali

Le unità che si trovano in un esagono crinale devono applicare delle leggere modifiche alle regole della linea di vista. **Tra due unità che si trovano entrambe in un crinale**, la linea di vista è bloccata solo da:

- Altre unità in un crinale
- Un seracco

Tra due unità di cui solo una si trova in un crinale, applicare le normali regole della linea di vista.

1 Tra la fanteria ribelle nel crinale e la fanteria imperiale che non si trova in un crinale si applicano le normali regole della linea di vista: l'esagono roccia blocca la linea di vista.

2 Una volta che anche la fanteria imperiale si è mossa in un crinale, la roccia non blocca più la linea di vista. La linea di vista non è bloccata nemmeno dal crinale che si trova tra le due unità.

3 La linea di vista tra queste due unità sarebbe bloccata solo da un esagono seracco o, come nel caso dell'immagine, da un'unità che si trovi a sua volta in un crinale.

Un gioco di Richard Borg e Adrien Martinot
Illustrazioni – Benjamin Carré, Christophe Duhaze, Tony Foti e Clément Masson

ASMODEE ITALIA
Traduzione: Bertrand Furcas
Revisione: Luca Baboni e Fabio Severino
Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

© & ™ Lucasfilm Ltd.
Days of Wonder e il logo Days of Wonder sono marchi registrati di Asmodee North America e Days of Wonder.
© 2025 Days of Wonder – Tutti i diritti riservati.